



CÓMO DEMOSTRAR EL IMPACTO POSITIVO DEL ARTE A TRAVÉS DE LA NEUROCIENCIA

Fundada por la artista Bilbaina SILVIA SÁNCHEZ quien hace 20 años dejó el mundo del derecho y tras vivir y exponer su obra en Portugal, Suiza, México y Emiratos Árabes, se instaló en plena pandemia en Donostia.



LA MUJER es la figura central de su obra y nos sumerge en su mundo haciendo un análisis psicológico de la mujer.



Su lenguaje pictórico es la **IMPERFECCION y la ASIMETRIA**. Mujeres imperfectas, como la vida misma, pero llenas de fortaleza, llevandonos a un mundo de fantasía y surrealismo.



El MUNDO de las EMOCIONES es la material prima con la que retrata la complejidad del mundo interior de la mujer, creando bellas historias de sentires personales.



Usamos la tecnología para llegar de manera relevante a todos los públicos en su idioma

Experiencia de Arte inmersivo en la Realidad Virtual, donde 7 de los cuadros físicos de Silvia cobran vida sumergiendonos en el mundo de las emociones.



Cuadros físicos animados en la Realidad Aumentada

Los cuadros de la exposición están animados en la Realidad Aumentada.

- 1 Descarga la App
Utiliza los códigos QR para descargarla.
- 2 Abre la App
Al abrirla, se activará la cámara de tu móvil.
- 3 Activa la animación
Apunta con la cámara hacia un cuadro y verás cómo cobra vida.
- 4 Cambia de cuadro
Para ver otro cuadro, toca el ícono de salida debajo a la derecha antes de apuntar al siguiente.
- 5 Interactúa con los cuadros
Mueve tu móvil siguiendo los elementos animados de cada cuadro a tu alrededor.

Desarrollador de la animación AR: Cesar de Izuzquiza / www.fernarpprojects.com



<https://youtu.be/eXqmdje7NWM>



tecnalia
MEMBER OF BASQUE RESEARCH & TECHNOLOGY ALLIANCE

Parque Científico y Tecnológico de Bizkaia
Astondo Bidea, Edificio 700.
E-48160 Derio (Bizkaia)



Human Factors & User Experience Lab

Un laboratorio con diferentes dispositivos para medir y analizar la respuesta objetiva de las personas al percibir estímulos.

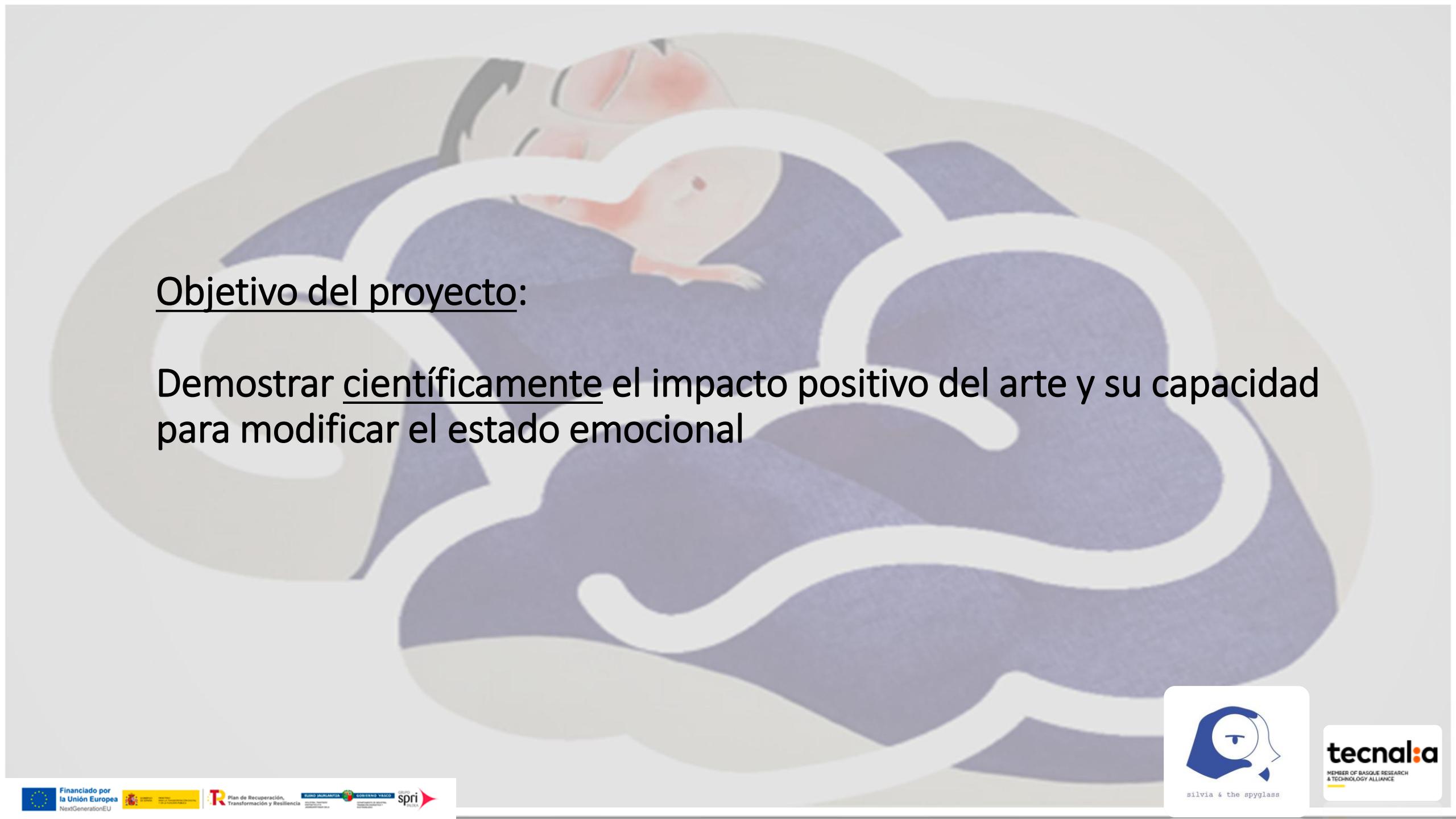


Modelo clasificador de factores humanos en tiempo real: HF-ENGINE

Módulo basado en diferentes inputs recogidos a través de diferentes dispositivos del laboratorio:

- Entrada: señales visuales, auditivas, psicofisiológicas
- Dataset de entrenamiento: experimentación con personas voluntarias y etiquetado de factores humanos
- Proceso: diferentes métodos de machine learning





Objetivo del proyecto:

Demostrar científicamente el impacto positivo del arte y su capacidad para modificar el estado emocional

Hipótesis:

El Arte no está suficientemente valorado dado que lo que no se mide es difícil de valorar

La Herramienta: La Neurociencia

- Estudio en 2024 para demostrar el impacto positivo del arte, usando como estímulo la experiencia de arte inmersivo VR.
- Estudio en 2025 para catalogar el espectro emocional que detona la obra de Silvia utilizando como estímulo 35 de sus obras.



Video del estudio de 2024



<https://youtu.be/iUeksjVaocg>

Video del estudio de 2025



<https://youtu.be/4JT6DxSSPq0>



¡Muchas Gracias!

Eskerrik Asko!

Josetxo Soto: sotojosetxo@gmail.com

Ana Moya: ana.moya@tecnalia.com